

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dope13Store adalah sebuah toko sepatu yang beralamat di Taman Kuliner, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta untuk tokonya, dan Jl. Wates km. 7 Gamping, Sleman, Yogyakarta untuk alamat warehouse. Dope13Store menjual berbagai merk sepatu dengan gaya kasual, saat ini Dope13Store mempromosikan dan menjual produk mereka hanya terbatas pada sosial media, cara yang sebenarnya tidak buruk namun kurang efektif dalam penyampaian informasi dan proses penjualannya. Konsumen harus bertanya langsung melalui WhatsApp untuk mengetahui informasi suatu produk yang akan mereka beli. Sedangkan penggunaan media sosial hanya terbatas menampilkan foto dan deskripsi singkat, hal tersebut menyebabkan adanya pertanyaan dari calon pembeli tentang informasi produk yang akan mereka beli.

Masalah lain penggunaan media sosial sebagai media utama penjualan ialah dalam hal *update* data harus dilakukan disetiap satu kiriman yang ada, sosial media juga tidak dapat menampilkan kategori dari setiap produk, stok produk juga akan menjadi hal yang ditanyakan dari calon pembeli, serta rekap laporan yang dilakukan secara manual dapat beresiko lebih besar dan memakan waktu. Dengan memanfaatkan sistem penjualan melalui website calon pembeli dapat melihat detail informasi produk yang ditampilkan pada website, proses transaksi dan pencatatan transaksi yang ditangani oleh sistem membuat proses

pelayanan yang lebih efisien serta pembelian barang tidak terbatas waktu dan tempat.

Semakin meningkatnya komunitas bisnis yang mempergunakan internet dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari secara tidak langsung telah menciptakan sebuah domain dunia baru yang kerap diistilahkan sebagai “cyberspace” atau dunia maya. Berbeda dengan dunia nyata (real world), cyberspace memiliki karakteristik yang unik dimana seorang manusia dapat dengan mudah berinteraksi dengan siapa saja di dunia ini sejauh yang bersangkutan terhubung ke internet. Hilangnya batasan dunia yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain secara efisien dan efektif ini secara langsung merubah cara perusahaan dalam melakukan bisnis dengan perusahaan lain atau konsumen (Indrajit, Richardus Eko, 2002).

Penggunaan internet dalam Transaksi elektronik ini memberikan dampak yang sangat positif yakni dalam kecepatan dan kemudahan serta kecanggihan dalam melakukan interaksi global tanpa batasan tempat dan waktu yang kini menjadi hal yang biasa. Transaksi bisnis yang lebih praktis tanpa perlu kertas dan pena, perjanjian face to face (bertemu secara langsung) pelaku bisnis kini tidak diperlukan lagi, sehingga dapat dikatakan perdagangan elektronik atau e-commerce ini menjadi penggerak ekonomi baru dalam bidang teknologi khususnya di Indonesia (Abdul Barkatullah, 2017).

Dengan adanya website penjualan ini diharapkan dapat mempermudah pihak Dope13Store dalam melakukan pekerjaannya serta meningkatkan penjualan sepatu dengan menekan masalah pada pihak konsumen dalam membeli

barang dan meningkatkan kepercayaan masyarakat melalui branding Dope13Store melalui website toko online ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan adalah “Bagaimana menganalisis dan merancang e-commerce pada toko sepatu Dope13Store menggunakan framework Laravel?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian meliputi proses transaksi jual dan beli produk di Dope13Store .
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan mengimplementasikan *framework* Laravel versi 8 dengan MySQL sebagai database.
3. Terdapat 2 pengguna dalam sistem ini yaitu admin dan member.
4. Sistem akan dibangun dengan menggunakan *software* Visual Studio Code.
5. Perancangan sistem dibuat dengan menggunakan *software* Visual Paradigm.

6. Sistem yang dibangun memiliki fitur untuk mengelola data kategori, brand, produk, transaksi dan mencetak laporan penjualan dalam periode tertentu.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan merancang e-commerce pada toko sepatu Dope13Store menggunakan framework Laravel.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata I pada Universitas AMIKOM Yogyakarta dan sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah penulis peroleh selama masa perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi objek (Dope13Store) :
  - a. Merancang sistem yang dapat menjadi media tambahan untuk membantu promosi dan membangun branding DOPE13STORE.
2. Manfaat bagi konsumen :
  - a. Mempermudah konsumen mendapatkan informasi tentang produk yang akan mereka beli.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan didalam laporan tugas akhir ini meliputi :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang akan digunakan dalam memperoleh data sebagai sumber informasi utama untuk mendukung keakuratan informasi yang ada. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode yaitu observasi dan wawancara.

#### 1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan secara langsung datang melakukan pengamatan ke objek penelitian untuk mengamati kegiatan yang berjalan di objek penelitian tersebut.

#### 2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung kepada narasumber untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan masalah.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan didalam pembuatan sistem ini adalah analisis PIECES. PIECES merupakan Teknik untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada sistem informasi, yang terdiri dari *Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service*.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan didalam laporan tugas akhir ini meliputi :

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Model diagram yang digunakan untuk memodelkan relasi tabel yang ada pada basis data.

2. UML (*Unified Modelling Language*)

Memodelkan pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan pada penelitian ini mengacu pada sistem pengembangan SDLC (System Development Life Cycle) dengan menggunakan model *waterfall*. Model yang memiliki beberapa tahapan pengembangan, seperti :

1. Communication (Project Initiation & Requirements Gathering).
2. Planning (Estimating, Scheduling, Tracking).
3. Modeling (Analysis & Design).
4. Construction (Code & Test).
5. Deployment (Delivery, Support, Feedback).

### 1.6.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan didalam laporan tugas akhir ini meliputi :

1. Black Box

Pengujian black box yang merupakan pengujian yang berfokus pada kebutuhan fungsional sistem, kesesuaian alur dan fungsi hingga tampilan sistem.

2. White Box

Pengujian yang berfokus pada saat pengkodean program, variabel, fungsi, parameter yang ada pada program apakah terdapat kesalahan atau tidak.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan sistematika penulisan ini dibagi secara garis besar menjadi 5 bab, yaitu :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang teori – teori yang berkaitan dengan laporan tugas akhir dan aplikasi yang berbentuk website penjualan yang dijadikan penulis sebagai bahan acuan dalam pembuatan sistem.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas analisis dan rancangan sistem serta data – data yang digunakan untuk pembuatan e-commerce pada Dope13Store

dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, Relasi Tabel dan Desain *Interface*.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai tahapan pembuatan sistem, hasil akhir hingga hasil pengujian sistem menggunakan *white box testing* dan *black box testing*.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang mengacu pada kelemahan sistem untuk pengembangan sistem kedepannya agar menjadi lebih baik dari penelitian ini.

